

DER GEBRAUCH DES KARTENSPIELS ZUR STEIGERUNG DER DEUTSCHEN SATZSCHREIBFÄHIGKEIT DER SCHÜLER XI IPA 5 IN SMAN 13 SURABAYA**Eka Christiana Dewi**S1 Pendidikan Bahasa Jerman, FBS, Universitas Negeri Surabaya
eka.christiana19@gmail.com**Dra. Wisma Kurniawati, M.Pd**

Dosen Pembimbing Skripsi dan Jurnal

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan media kartu remi dalam meningkatkan keterampilan menulis kalimat bahasa Jerman. Latar belakang penelitian ini adalah keterampilan menulis merupakan keterampilan bahasa yang kompleks, karena dalam menulis, siswa harus menguasai beberapa unsur seperti penguasaan kosakata dan tata bahasa. Namun pada kenyataannya siswa masih kesulitan sehingga perlu diberikan alternative media yang efektif seperti media kartu remi.

Kata kunci: *Media kartu remi, keterampilan menulis, kalimat bahasa Jerman*

Abstract

This research is done to know how to use playing card (remi) to improve the writing skills in German sentences. The background of this research is that the skill of complex writing due to in writing, students must competence a few elements such as vocabulary and structure, but in the reality students still get difficulties; in order need media alternative just like playing card.

Keywords : *Playing card, skill of writing, German sentences*

HINTERGRUND

Schreiben ist eine Fertigkeit, die Sprache verwendet wird, um indirekt zu kommunizieren. Schreibfähigkeit ist einer der wichtigen Aspekte des Sprachenlernens, auch im Deutschunterricht in der Schule. Schreibfähigkeiten beziehen sich auf die eng wichtigste Sprachfunktion zusammen und zwar als Mittel der Kommunikation.

Schreibfähigkeit ist keine einfache Sprachkenntnisse und normalerweise Sprachkenntnisse zuletzt nach dem anderen Sprachkenntnisse beherrscht. "Schreiben ist eine höchst komplexe Fertigkeit ist, die eine sprachliche und gedankliche Tätigkeit bei gleichzeitigen Kenntnissen im Bereich des Wortschatzes, der Grammatik, der Textkonstruktion und dem jeweiligen thematischen Bereich verlangt" (1992:12). Darum werden für das Schreiben viele Sprachelemente. Um gut schreiben zu können, müssen die Schüler Vorwissen haben. Sie müssen Wortschatz haben und Grammatik beherrschen. Sie sollen bestimmten Kontext auswählen und anwenden können.

Schreiben beginnt von der Auswahl und Anwendung geeigneter Worte, dann Wörter zu Sätzen und dann Sätze in Absätzen organisiert angeordnet. "Der Wortschatz ist das Wichtigste an der Sprache. Ohne Wörter gibt es keine Sprache und kein Schreiben, auf Grammatik kann man gegebenenfalls verzichten, auf Wörter nicht. Mangelnde Wortschatzkenntnisse können den Schreibprozess erheblich behindern. So Wortschatzübungen im Bereich vorbereitender Aktivitäten in allen Lernstufen eine wichtige Stelle

einzuräumen" (Bernd Kast, 1999:34). Beim Schreiben kommunizieren Lernende schriftlich und sind erforderlich, um einen Satz richtig zu bilden. Somit ist die Verwendung von geeignetem Wortschatz und Grammatik der korrekten Wortfolge auf grammatikalische Sätze schriftlich Basis erforderlich, so dass der Sinn und Zweck vom Autor fördernden leicht wahrgenommen und verstanden werden kann.

Zur Erreichung dieser Ziele, fanden wir, dass die Probleme komplex sind. Aus den Ergebnissen der Untersuchung der *Pretest 1* und *Pretest 2*, was sie auch taten, fand Fehler beim Schreiben des Satzes, gute Rechtschreibung, Artikel und Konjunktionenverben. Aus der oben genannten Probleme ist es notwendig, den Lernprozess durch die Entwicklung Unterrichtsmedien, dass Lehrer können entsprechende Unterrichtsmedien Bedürfnisse bestimmen zu verbessern. Medien in Übereinstimmung mit dem Zweck des Lernens werden optimale Ergebnisse liefern. Eine davon ist die Entwicklung von Lehrmedien wie Kartenspiel.

Kartenspiel ist ein Medien-Entwicklungsergebnisse zwischen Medien Bilder und Kartenspiele. Kartenspiel ist effektiver als medialer Bilder in der Regel, weil die Lernenden spielen können und Erfahrungen zu sammeln. Diese Medien wurde gewählt, weil es sehr einfach zu bedienen und eine sehr positive Auswirkung auf das Erlernen einer Sprache. Erlernen einer zweiten Sprache wird attraktiver für Schüler, wenn das Lernverfahren verwendet wird, ist ein Spiel. Kartenspiel ist ein hervorragendes Medium für das Spiel. Durch das Spiel werden die Studierenden die

Sprache natürlich zu erwerben. Ausgehend von der Überlegung, dass die Forschung durchgeführt wurde. Als Eigenschaften des didaktischen Spiels wollen wir festlegen :

1. Es ist mit ausformulierten Lernzielen Verbunden,
2. Es zieht keine Sanktionen in der Realität nach sich,
3. Es ist wiederholbar, kann jederzeit abgebrochen und neu begonnen werden,
4. Es ist offen, d.h. der Spielausgang ist nicht festgelegt,
5. Es folgt expliziten Regeln, die von den Spielern verändert werden können.
6. Es muß Spaß machen, (Heyd,1991:153)

Es werden zwei Probleme in dieser Untersuchung formuliert; 1) wie läuft mit dem Kartenspiel im deutschen Schreibfähigkeit Unterricht in der Klasse XI IPA 5 in SMAN 13 Surabaya, 2) gibt es Steigerung von Lernergebnis im deutschen Satzschreiben durch dieses Kartenspiel? Ziele der Untersuchung sind es; den Gebrauch von Kartenspiel im Lernprozess der deutschen Satzschreibfähigkeit und auch die Lernergebnissteigerung der Schüler Klasse XI IPA 5 SMAN 13 Surabaya durch das Kartenspiel zu wissen.

In dem Prozess des Lehrens und Lernens sind Medien von wesentlicher Bedeutung, da in diesen Tätigkeiten Unklare Materialien mit Hilfe der Medien vereinfacht werden kann, "Medien oder Unterrichtsmittel sind alle gegenständlichen Mitte, die dem Lehrer dazu dienen, etwas darzustellen, zu veranschaulichen, bestimmte Lehr und Lernprozesse zu unterstützen oder überhaupt erst zu ermöglichen", (Heyd,1991:185).

Medien ist sehr wichtig im Lernprozess. Hamalik (1986:30) erläutert die Vorteile der Nutzung von Medien.

- a) Unterrichtsmedien kann neue Wünsche und Interesse wecken. Durch Medien Lernende erreichen eine reiche Erfahrung. So wird die Wahrnehmung schärfer sein und ein genaueres Verständnis. Und wird auf die Wünsche und Interessen der neuen Studie.
- b) Unterrichtsmedien kann motiviert und regt Lernaktivitäten an. Unterrichtsmedien bietet die psychologischen Auswirkungen auf die Schüler. Unterrichtszeit wird wirksam, wenn Lehrer Medien verwenden.

Funktion der Medien im Fremdsprachenunterricht

- a. Medien vermitteln Informationen
- b. Unterrichtsmittel sind Mittel zur Aktivierung der Lerner.
- c. Unterrichtsmittel sind Steuerungsinstrumente bzw. Lenkungshilfen.
- d. Medien sind Mittel zur Erhöhung der Lernmotivation.
- e. Unterrichtsmittel können den Fremdsprachenunterricht rationalisieren und intensivieren, (Heyd,1991:186)

Im Fremdsprachenunterricht ist das Bildmedien ein Werkzeug, das oft verwendet wird. Bildmedien ist das Bild, das Verwenden wird, um die Botschaft in Form der visuellen Kommunikation zu erweitern. Bildungs-Wert im Bild durch (Hamalik,1986:81) beschrieben:

- a) Abbildung ist konkret.
- b) Bilder können überwinden die Grenzen von Zeit und Raum.
- c) Bild der Lage, den Mangel an Macht der menschlichen Sinne zu überwinden.
- d) Bilder können verwendet werden, um so etwas wie ein Problem zu beschreiben, da es sich lohnt, für alle Fächer in der Schule ist.
- e) Die Abbildungen sind leicht zu beschaffen und preisgünstig.
- f) Die Bilder sind einfach zu bedienen, sowohl für Einzelpersonen als auch für Gruppen von Studenten.

Spielkarten, sind eine Sammlung von handgroßen Karten für Kartenspiele verwendet. Eine Packung Spielkarten enthält 52 Blätter. Aufgeteilt in vier Farben oder andere Arten von Karten (*Spade, Herz, Diamond, Club*), jeweils bestehend aus 13 Karten (aus Ass, 2, 3 und so weiter. Bis King) und eine zusätzliche Form von zwei Joker-Karten, schwarz und rot. Eigenschaften Spielkarten und maßgeschneiderte Spielkarten mit dem Thema durch die Studierenden Alltag untersucht.

Kartenspiel ist ein Medien-Entwicklungsergebnisse zwischen Medien Bilder und Kartenspiele. Mittlere Größe Spielkarten ist 6,8 x 10,2 cm. Das Markenzeichen von Spielkarten wird noch in der Form des Symbols in dem oberen linken und unteren rechten verwendet werden. Während die Forscher ersetzen die mittlere Bild mit dem Bild passen das Thema des Alltags. Das Bild wird als Werkzeug, einen Satz Konstrukt verwendet. In diesem Lernmedium 4 Arten von Spielkarten, die die beiden Sub-Themen des täglichen Lebens, nämlich: sub-Thema Essen und Trinken und Kleidung.

METHODE

Diese Untersuchung verwendet Quantitativen und Qualitativen Ansatz. In der Quantitativen wird 'Time serie Design' Methode benutzt und in der Qualitativen die Observation. Ein qualitativer Ansatz wird verwendet, um die Anwendung von Medien Spielkarten Deutsch lernen zu bestimmen. Während die quantitative Ansatz wird verwendet, um die Verbesserung der studentischen Lernergebnisse nach der Verwendung der Medien von Spielkarten mit den Materialien des täglichen Lebens in der Sub-Thema Essen und Trinken und Kleidung bestimmen.

Die in dieser Untersuchung verwendeten Daten sind Gruppenarbeit mit *Pretest* I und II sogar auch der selbstgemachte *Posttest* der Schüler SMAN 13 Surabaya. Die gefundenen Daten werden dann gesammelt und nach den passenden Theorien analysiert, danach in Kapitel II geäußert. Das gesammte Ergebnis wird danach gezählt. Darüber hinaus berechnen die Forscher den Test T.

ERGEBNISSE

Umsetzung von Kartenspiel in dieser Forschung durchgeführt zweimal. Durchführung der Behandlung in dieser Studie I am 4. Mai 2012 durchgeführt in einer Klasse XI IPA 5 SMAN 13 Surabaya am 08.10 bis 20.30 Uhr. Die Zahl der Schüler anwesend war 34 Personen.

Die Forscher führten die ersten Kartenspiel dann erklärt die Regeln des Spiels. Zunächst erstellen Schüler Gruppen, wobei jede Gruppe besteht aus maximal 6 Personen. Jeder Gruppe bekommt eine Reihe von Kartenspiel. Wenn alle Schüler bereit sind, beginnt das Spiel. Karten gemischt durch ein Mitglied der Gruppe. Dann nacheinander die Karten der Spieler mit der Strömung in einer Richtung im Uhrzeigersinn behandelt. Jeder Spieler muss immer halten 4 Stück der Karte halten. Nachdem die Karten ausgeteilt werden, ist der erste Spieler berechtigt, eine einzelne Karte aus den restlichen Karten nehmen, dann werfen sie eine der Karten, die nicht als angemessen. Der zweite Spieler hat das Recht, die Karten des ersten Spielers zu wählen oder sich von den übrigen Karten und wirft dann eine der Karten nicht als sinnvoll erachtet, und so weiter. Spieler, die vier Karten der gleichen arrangieren gelangt, dann gewinnt er, zum Beispiel :



Sobald ist die Karte ausgelassen, gab der Lehrer den Auftrag zu erfassen und zu klassifizieren, das Wort von der Klasse erhalten wird. Einmal abgeschlossen, die Untersuchungsergebnisse der Auswertung zusammen. Aus den Ergebnissen dieser Auswertung kann

Schwierigkeiten Studenten identifiziert werden. Das ist ein Beispiel :

Tugas Kelompok : 4

No	Pronomen	Verben	Nomen
1.	Du	essen	der Rock
2.	Wir	anziehen	der Anzug
3.	Ich	tragen	die Schule
4.	Ihr		die Jacke
			die Suppe
			das Brot
			die Pizza
			die Spaghetti
			das Steak
			der Hamburger

Umsetzung des Lernens in der Behandlung II wurde am 11. Mai 2012 in einer Klasse XI IPA 5 SMAN 13 Surabaya am 07.15 bis 08.30 Uhr statt. Die Zahl der Schüler anwesend war 34 Personen.

Der Unterricht mit dem Kartenspiel sah so aus : Zu Beginn der Aktivitäten von Lernaktivitäten, beschreibt Lehrer Alltag Themen und Unterthemen, die untersucht wird, ist Essen und Trinken. Dann Lehrer motivieren Schüler durch Fragen an die Studenten über das Thema Essen und Getränke in der deutschen Sprache mit Hilfe Assoziogram die Schüler ihr Wissen zu reaktivieren, weil die früheren Studenten das Material aus dem lehrer erhalten haben. Dann wurden die Studenten gebeten, welche Arten von Lebensmitteln und Getränken wiederum in Deutsch, dass sie wissen, zu definieren.

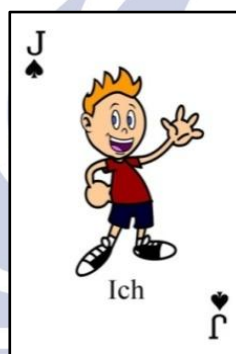
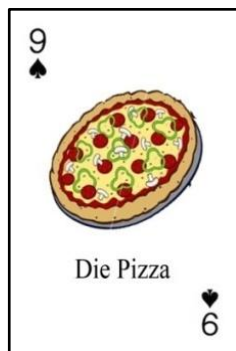
An den Lernaktivitäten von Lehrern liefern Lernmaterialien im Voraus. Im Unterricht verwenden Lehrer Kooperatives Lernen Modelltyp TGT (*Team Games Tournament*) in der Gruppe Bildung. Lehrer präsentiert das Material mit einer sub Thema Essen und Trinken mit direkter Anleitung oder Vorträge. Zunächst gibt der Lehrer den Text im Zusammenhang mit dem Thema Essen und Trinken nämlich: Essenszeiten in Deutschland (Studio D, S. 169) erklären zusammen. Dann der Lehrer beschreibt das Material über dem Tisch und fragen Sie die Schüler, um die Tabelle mit dem Wort nach dem Diskurs zu füllen. Der Lehrer erklärt die Namen von Lebensmitteln und Getränken in der deutschen Sprache und erklären die Verwendung von Artikeln und Akkusativ Objekt in einem deutschen Satz. In der Lieferung von Präsentationsmaterial, müssen die Schüler ernsthaft in Erwägung ziehen. So wird es einfacher für sie im Spiel in der Evaluierungsphase.

Die nächste Schritt das Spiel wird durchgeführt, nachdem der Lehrer das Unterrichtsmaterial. Sobald die Schüler bereit für das Spiel sind, begann der Lehrer, die Regeln des Spiels wieder zu erklären, wie erklärt hat die Regel des Spiels in der Behandlung I. Aber das Spiel

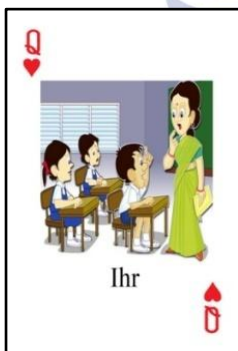
würde anders bewertet, weil die Schüler erforderlich sind,
einen ordnungsgemäßen Satz zu ordnen.

Gruppe 3 :

Spieler 1



Spieler 2



KELOMPOK 3

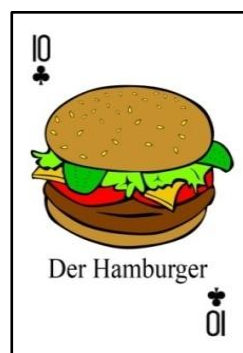
1. Erren - die Pizza - die Spaghetti - ich
Ich esse eine Pizza und eine Spaghetti
2. Ihr - tragen - die Hose - das Hemd
Ihr tragt ein Hemd und eine Hose

Gruppe 5 :

Spieler 1



Spieler 2





Spieler 3

Um den Erfolg dieser Studie zu bestimmen sollte die Evaluierung durchgeführt werden. Die Auswertung erfolgt, indem drei Tests durchgeführt; *Pretest I*, *Pretest II* und *Posttest*. *Pretest I* das Ausmaß der Fähigkeiten der Schüler vor der Behandlung oder vor der Umsetzung von Kartenspiel nach dem Leistungsniveau der Schüler wissen, verwendet, dann wird der *Posttest II* verwendet werden, um das Ausmaß der Stabilität und Klarheit der Schüler und die Bestimmung anschließende *Posttest* wird verwendet, um das Ausmaß der Fähigkeit der Schüler, einen Satz in der deutschen Sprachkenntnisse nach der Verwendung der Kartenspiel schreiben zu bestimmen.

Aus den Ergebnissen der *Pretest I*, *Pretest II* und *Posttest* wurden von den Forschern durchgeführt wurde, ist zu erkennen, vergleicht die Ergebnisse des Lernens der deutschen Sprache, um Sätze in der Klasse XI IPA 5 SMAN 13 Surabaya schreiben. Von der Datentabelle *Pretest* ich fest, dass der Wert der 34 Studenten kein Wert über KKM deutschen 75 ist. Der Notendurchschnitt auf der *Pretest I* 37,1 mit einem weniger Klasse. Mangelnde Praxis schriftlich Sätze in Deutsch geführt, hatten die Schüler eine Menge Fehler in der Schrift, Satzbau und Grammatik.

Am *Pretest II* Studenten haben einen Wertzuwachs gezeigt, mit dem Notendurchschnitt beträgt 60,6. Obwohl keine Schüler den Standard-Wert KKM. Die Wertsteigerung fällig ist, werden die Schüler besser vorbereitet, um auf die Probleme auf dem *Pretest II* arbeiten. Es ist anders, wenn man sich die Ergebnisse der Nachtest Werten. Aus den Ergebnissen der *Posttest* bekannt, dass 30 Studenten über KKM hat, so dass nur 2 Studenten, die kleiner als der Wert des KKM punkten. Der Notendurchschnitt in den Nachtest 84,9 Schüler erhalten. Wenn kategorisiert durchschnittliche *Posttest* Studenten als sehr gut eingestuft. Durch den Vergleich des Wertes des *Pretest I*, *II Pretest* und *Posttest* bekannt, dass die durchschnittlichen Goldgehalt von 37,1 bis 60,6 und 84,9 mit dem Ergebnis erhöht. Mit dem Unterschied in dem Wert der *Pretest* und *Posttest* wurden einzeln ist getan ein Indikator für Leistungen oder Errungenschaften der greifbare Ergebnisse wie der Einfluss des Lernprozesses.

Obwohl der Mittelwert eine Zunahme der durchschnittlichen Wert von *Pretest* und *Posttest* gesehen werden weitere Hypothesentestung ist nützlich zu wissen, dass die Zunahme der Lernergebnissen aufgrund der Verwendung von Speicherkarten. Testen der Wert von t erhalten $T\text{ count} = 13,93787$. Mit einem Konfidenzniveau

Kelompok 5

1. Der Kaffee - die Milch - er - trinken
Er trinkt einen Kaffee und eine Milch
2. Essen - der Hamburger - sie - die Pommes
Sie essen einen Hamburger und die Pommes
3. Der Hut - sie - das Kleid - anziehen
Sie zieht einen Hut und ein Kleid an

von 95%, die 5%-Signifikanzniveau ($\alpha = 0,05$) damit T Table = 2039 erhalten. Daraus kann geschlossen werden, dass im Falle der Verweigerung H_0 , weil $T \text{ Count} > T$ Table werden. Das heißt, es ist eine deutliche Steigerung der Lernergebnisse in den deutschen Sprachkenntnissen schriftlich Sätze in der Klasse XI IPA 5 SMAN 13 Surabaya. So ist die Mediennutzung von Spielkarten in deutscher Sprache Lernen verbessern können schriftliche Ausdrucksfähigkeit in deutscher Sätze Klasse XI IPA 5 SMAN 13 Surabaya.

QUELLENVERZEICHNIS

- Heyd, Getraude.1991.*Deutsch Lehren Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache*.Frankfurt am Main:Verlag Moritz Dresterweg.
- Kast, Bernd.1999.*Fertigkeit Schreiben :Fernstudieinheit 12*.Berlin:Langenscheidt.
- Hamalik, Oemar.1986. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Alumni.

DIE ZUSAMMENFASSUNG UND VORSCHLAG

Die Zusammenfassung

Umsetzung von Medien Spielkarten in deutscher Sprache lernen Klasse XI IPA 5 SMAN 13 Surabaya bereits getan, obwohl durch die begrenzte Zeit eingeschränkt. Aus der Analyse der Unterschiede in der Pretest und Posttest, die Ergebnisse der Prüfung der Möglichkeit, einen Satz in Deutsch Klasse XI IPA 5 schreiben SMAN 13 Surabaya mit Media Card Rummy hat zugenommen. Am Pretest I-Klasse Durchschnitt 37,1. Am Pretest II-Klasse Durchschnitt 60,6. Während auf dem Nachtest zeigte die durchschnittliche Klassengröße 84,9. Dann werden die Medien von Spielkarten ist wirksam bei der Verbesserung der Schreibfähigkeit in deutschen Sätzen.

Vorschlag

Lehrer sollten innovativer Medien wie Medien Spielkarten, die in den Lernprozess unterstützen und Schüler Lernergebnisse verbessern können.

